## Savaşa Müdahil Olmak

Başkalarının savaşlarına çeşitli yollarla müdahil olabilirsiniz.

*Tek seferlik kart:* Başka bir oyuncuya, tek seferlik kartla yardımcı olabilirsiniz. Ya da 'yanlışlıkla' bir canavara yardımcı olabilirsiniz.

*Canavar Geliştirici:* Bu kartlar genel olarak canavarları güçlendirir ve daha çok Hazine vermesini sağlar. Bu kartları, kendi savaşınızda veya başka birinin savaşında kullanabilirsiniz.

*Canavar Kartı:* Elinizde Avare Canavar kartı varsa, savaşa, elinizdeki bir canavarı dahil edebilirsiniz ya da Yaşayan Ölü canavarlarıyla ilgili kurallara istinaden, savaşa, yeni bir Yaşayan Ölü canavarı gönderebilirsiniz.

*Hainlik:* Eğer Hırsız karakteriyseniz, savaşan oyunculara Hainlik yapabilirsiniz.

*Lanet Kartı:* Eğer elinizde Lanet kartı varsa, oyuncular üzerinde kullanabilirsiniz.

# ÖDÜLLER

Öldürdüğünüz her bir canavar başına bir seviye atlarsınız (Şayet canavar kartı aksini söylemiyorsa) ve bütün hazine kartlarını alırsınız. Bütün canavar kartlarının sağ altında hazine sayısı yazılıdır. Savaş sırasında Canavar Geliştirici oynanmışsa, bunlardan gelen hazine kartlarını da almayı unutmayın. Eğer canavarı tek başınıza öldürdüyseniz, hazine kartlarını **yüzü kapalı** şekilde alabilirsiniz. Eğer birisi size yardımcı olduysa, çektiğiniz hazine kartlarını oyunculara **göstermeniz** gerekir.

Eğer canavarı öldürmeden yendiyseniz, yönteminize bağlı olarak seviye atlayamaz ve hazine kartlarını alamazsınız.

Hazine kartlarını (Yardımcı oyuncu olsanız dahi) alır almaz oynayabilirsiniz.

# KAÇMAK

Eğer kimse size yardım etmezse ya da birisi yardıma gelse bile diğer oyuncular müdahalede bulunursa ve savaşı kazanamazsanız.... Kaçmak zorundasınız. Bu durumda seviye veya hazine alamazsınız. Hatta Oda Yağmalama hamlesini bile yapamazsınız ve en üzücü kısım şu ki, kaçarken her zaman da paçayı kurtaramazsınız.

Zar atarsınız ve 5 ya da üzeri bir zar gelirse, canavardan kaçabilirsiniz. Bazı sınıflar, ırklar ve hazine kartlarıyla daha kolay ya da zor kaçabilirsiniz. Bazı canavarlar da (Sadece o canavar için) size avantaj veya dezavantaj sağlayabilir.

Eğer kaçmayı başaramazsanız, canavar size kart üzerinde anlatılan **Kötü Şey**'i yapar. Bu, bir eşyanızı kaybetmenize, seviye düşmenize veya ölmenize (Aşağıda okuyabilirsiniz) sebep olabilir.

Eğer birden fazla canavardan kaçıyorsanız, her bir canavar için ayrı ayrı zar atmanız gerekir. Sırayı siz belirleyebilirsiniz. Kaçamadığınız canavarlar, size anında Kötü Şey'i yapar.

Eğer savaşta iki kişiyseniz ve kaybettiyseniz, ikiniz de ayrı ayrı zar atarsınız.

Kaçma meselesi sona erdiğinde, canavar kartlarını ıskartaya çıkarabilirsiniz.

## Detaylı Bir Savaşa Örnek

**Ahmet adlı oyuncu 4. Seviye'de, Savaşçı ve elinde Uzuv Düşmanı Motorlu Testere (+3 savaş gücü) mevcut. Kapıyı tekmeleyerek açar ve karşısında 10. Seviye bir Sözlük Trollü bulur, yani Ahmet kaybedecek.**

*Ahmet:* Bu kartı daha sonra kullanmak isterdim ama...

**Sonrasında Ahmet, gönüllü olmasa da Okkalı Füze kartını oynar ve +5 savaş gücü kazanır. Artık savaş gücü 12'dir ve Trollü yenebilir.**

*Ahmet:* Hahaaa! Sözlük Trollünü uçurdum.

*Nihan:* Emin misin? Artık Troll Öfkeli.

**Nihan, Öfkeli kartını oynar ve Troll'e +5 savaş gücü kazandırır. Dolayısıyla savaş güçleri şu anda Ahmet için 12, Troll içinse 15 seviyesinde.**

*Ahmet:* Teşekkürler :/

*Nihan:* Yardım ister misin?

*Nihan, 2. Seviye Elf ve ayaklarında Ölümcül Bot mevcut. Toplam gücü 4, Ahmet'le birleşince 16 olur, dolayısıyla Troll'ü yenebilirler.*

*Ahmet:* Bu yaptıkların yanına kalmayacakmış gibi bir de sana seviye mi atlatayım? Yo dostum yo. Ben Öfke Patlaması yapıyorum.

**Ahmet, Savaşçısının gücünü kullanır ve şu üç kartını ıskartaya çıkarır: Hırsız, elindeki Avare Canavar ve taşıdığı Concon İçeceği eşyası. Bu kartların her biri ona +1 savaş gücü verir ve...**

*Ahmet:* Şu anda Troll'le gücüm eşit ve Savaşçı olduğum için de, eşitlik durumunda ben kazanıyorum. Var mı benim işime başka müdahil olacak olan? Varsa hodri meydan!

**Hiç kimse bir şey söylemez ve Ahmet, zorlu bir savaşı kazanır. Bir seviye atlar ve Troll'den 3 hazine, ayrıca 1 hazine de, canavarın Öfkeli olmasından ötürü kazanır ve oyun devam eder.**



# ÖLÜM

Eğer ölürseniz, bütün eşyalarınızı kaybedersiniz. Sadece ırkınızı, sınıfınızı ve seviyenizi (Ve üzerinizdeki lanetleri) korursunuz. Ayrıca **Melez** ve **Süper Munchkin** kartlarınız varsa, bu kartları da önünüzde tutmaya devam edebilirsiniz. Ölürseniz ve ikinci bir canavardan henüz kaçmamışsanız, bir daha kaçmanıza gerek kalmaz çünkü zaten ölüsünüz.

**Cesedi Yağmalamak:** Elinizdeki bütün kartları, masadaki kartlarınızın yanına yerleştirirsiniz ve bütün bu kartlar (Yukarıda belirtilen kartlar hariç) yağmalanır. Eğer bir eşyayı **Hamal** ile taşıyorsanız veya **Hile** kartıyla tutuyorsanız, bu kartların yağmalanmasını engelleyebilirsiniz. En yüksek seviyeden aşağıya doğru ilerleyerek, oyuncular, kartları sırayla çeker. Aynı seviyedeki iki oyuncu, sıra için zar atar ve yüksek olan oyuncu önce çeker. Herkes bir kart aldıktan sonra, geri kalan kartlarınız ıskartaya çıkarılır. Yağmalanan kartlar, oyuncuların ellerine eklenir.

Savaş sonrasında ölü karakterler, hiçbir şekilde yeni kart alamazlar. Ayrıca Bağış kartları da alamaz, seviye atlayamaz ve oyunu kazanamazlar.

Bir sonraki oyuncu, sırasına başladığında, karakteriniz canlanır. Sıra size geldiğinde, iki desteden de dört adet kartı yüzü kapalı şekilde çekersiniz ve oyuna normal şekilde devam edersiniz.

# LANETLER

Lanet kartı, **Kapı Tekmeleme** aşamasında çekilirse, lanetin etkisi, çeken oyuncuya hemen yansır.

Şayet başka bir şekilde oyuncu bu kartı çekerse (**Oda Yağmalamak** gibi), Lanet kartlarını elinize alırsınız ve oyun sırasında herhangi bir anda oynayabilirsiniz. Birisi "canavarı alt ettim" diye düşünüp hazinelerin hayalini kurarken mesela...

Genellikle lanetler, kurbanlarını, kullanıldıkları anda etkiler ve sonrasında da bu kart, ıskartaya çıkarılır. Ancak bazı lanetler, süreklilik içeren özelliklere sahip olabilir ya da etkisi ilerde gerçekleşecek olabilir. Bu kartları, etkisi gerçekleşene veya bunlardan kurtulana kadar önünüzde tutmalısınız. (Çok zeki olduğunu düşünenlere not: Süreklilik etkisi içeren Lanet kartlarını, ırkınızın veya sınıfınızın gücünü artırmak için ıskartaya çıkaramazsınız. Evet, iyi denemeydi!)

**Not:** Şayet birisi, 'bir sonraki savaşta' lanetini siz savaştayken üzerinize oynarsa, bu kart, bu savaşta geçerli olur! Bu kural, sıra sizdeyken oynanan 'bir sonraki sıranızda' lanetleri için de geçerlidir.

Eğer lanet, birden fazla eşyaya uygulanabiliyorsa, kurban, hangi eşyanın lanetleneceğine karar verir.

Eğer lanet, elinizde olmayan bir şeyi etkilemeye çalışıyorsa, bunu görmezden gelerek ıskartaya çıkarabilirsiniz. Örnek olarak, eğer **Üzerinizdeki Zırhı Kaybedin** kartını çekerseniz ve üzerinizde zırh yoksa, hiçbir şey olmaz ve Lanet kartını ıskartaya çıkarırsınız.

Bazı zamanlarda kendi üzerinize Lanet kartı veya ek bir Canavar kartı oynamak sizin avantajınıza olabilir. Aynı zamanda tabii ki bu kartları; başkalarına 'yardım' etmek, onları canavarlar karşısında 'desteklemek' ve her şeylerini kaybetmelerine yardımcı olmak için de oynayabilirsiniz. Evet, bunu şiddetle tavsiye ediyoruz...

## Hızlı Oyun Varyantı

Daha hızlı bir oyun için, '**Kapıyı Dinlemek**' isimli 0 numaralı aşamayı oyuna dahil edebilirsiniz. Tur sırası size geldiğinde hiçbir şey yapmadan, öncelikli olarak yüzü kapalı şekilde bir Kapı kartı çekin. Bu kartı dilerseniz oynarsınız, dilerseniz elinize alırsınız. Ardından, dilerseniz kartlarınızı düzenleyerek, Kapıyı Tekmeleme aşamasıyla oyuna devam edersiniz. Oda Yağmalama aşamasında ise; Kapı kartı değil Hazine kartı çekmelisiniz.

Ayrıca dilerseniz, zaferinizi paylaşabilirsiniz. Eğer bir oyuncu dilerse, 10. Seviye'ye ulaşma savaşında, yanında kendisine destek verecek olan oyuncuya (Seviyesi ne olursa olsun) "eş birincilik" önerebilir ve böylece oyunu, iki oyuncu da kazanmış olur.

**Tasarım: Steve Jackson • Çizim: John Kovalic**

Geliştirme Yardımcısı: Monica Stephens • Operasyon Direktörü: Philip Reed
Munchkin Çarı: Andrew Hackard • Munchkin Çalışanı: Devin Lewis
Üretim Müdürü: Samuel Mitschke • Üretim Tasarımcısı: Alex Fernandez
Baskı Kontrolörü: Miranda Horner • Pazarlama Direktörü: Kali Dugan • Satış Direktörü: Ross Jepson

Oyun Test Ekibi: Steve Brinich, Moe Chapman, Paul Chapman, Alain Dawson, Jessie D. Foster, Al Griego, Russell Godwin, Susan Rati, ve Kat Robertson.
Munchkin oyununu oynayıp arkadaşlarına tavsiye eden yüzlerce, binlerce ve belki milyonlarca oyuncumuza çok teşekkür ediyoruz. Bizlere ilk Munchkin baskımızdan itibaren yeni kartlar öneren herkese minnettarız. Hepinizi çok seviyoruz ve bu tutkunuz bizi fazlasıyla korkutuyor.

Munchkin oyunu, Munchkin karakterleri, Warehouse 23, piramit logosu ve Steve Jackson Games Incorporated tarafından yayınlanan bütün oyunların isim hakları Steve Jackson Games Incorporated firmasına aittir. Dark Tower karakterleri © John Kovalic. Munchkin © 2001, 2002, 2006-2008, 2010-2012, 2014 Steve Jackson Games Incorporated tarafından. Bütün hakları saklıdır. Kural kitapçığı versiyonu 1.71 (Ekim 2014). Türkçe baskı © 2016 Steve Jackson Games Incorporated.

Troy Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti. bu oyunun izinli lisans sahibidir.

Oyun kartlarının isimlerinin belirlenmesinde emeği olan; Molu, Topçu, Yapar gençlerine, Emre Kadıoğlu'na ve Çağlar Kalaycıoğlu'na çok teşekkürler.

**Üretici: TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.**
*Nimet Ekşioğlu Sk. No:7 D:4 34738 Kadıköy - İstanbul*
*destek@neotroygames.com*
**www.neotroygames.com**

UYARI! Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden dolayı boğulma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Çocuklara vermeden önce tüm ambalajları çıkarın. Adres ve bilgileri referans için saklayınız.

MUNCHKIN size, uzun süre etkisinden kurtulamayacağınız bir zindan macerası yaşatacak... Üstelik, karmaşık rol yapma oyunlarındaki gibi de değil, son derece sade ve basit bir şekilde.!

Oyun kutusu içerisinde 168 kart, 1 adet zar ve şu anda okuduğunuz kural kitapçığını bulacaksınız. Oyunumuz, 3 ilâ 6 kişinin oynayabileceği, 10 yaş üzeri bir oyundur. Oyun sırasında her oyuncu için 10 adet pula (Bozuk para, tavla pulu ya da fasulye gibi, 10'a kadar saymanıza yardımcı olabilecek herhangi bir şey) ihtiyacınız olacak..

# HAZIRLIK

Kapı ve hazine kartlarını iki ayrı deste haline getirin ve karıştırın. Ardından bütün oyunculara, bu iki desteden 4'er adet kart (Toplamda 8 kart) verin.

# KARTLAR

Oyun sırasında, iki kart türü (Kapı ve hazine) için de ayrı ayrı olmak üzere, kullanılan kartları yüzü açık olacak şekilde biriktirmek amacıyla, iki adet ıskarta destesi oluşturun. Unutmayın ki oyun sırasında, size bu yetkiyi veren bir kartı oynamadığınız sürece, ıskarta destesindeki alt kartlara bakamazsınız.

Bir destedeki kartlar bittiğinde ıskartaları karıştırın ve yeni bir deste oluşturun.

## Kartlar ve Kurallar Arasındaki Çelişkiler

Bu kural kitapçığı, genel kuralları anlatmaktadır. Birçok kart, bu kurallarla çelişen bazı durumlara yol açabilir. Bu gibi durumlarda, **kartta yazan kural geçerli olur** ancak aşağıdaki 4 kural, -kartta bu maddeyi de ezdiğini belirtmediği sürece- her zaman geçerlidir!

1. Hiçbir şekilde bir oyuncu, 1. seviyenin altına düşemez. Ancak bazı kartlar, oyuncunun veya canavarın savaş gücünü 1'in altına düşürebilir.
2. Bir canavarı öldürdüğünüzde seviye atlarsınız.
3. Bir canavarı öldürdüğünüzde, savaş henüz bitmeden, ödül (Hazine, seviye gibi) alamazsınız. Ödülleri alabilmek için, öncelikle savaşı bitirmeniz gerekir.
4. 10. Seviye'ye ulaşmak için, mutlaka bir canavarı öldürmeniz gerekir.

Bu maddelerin haricindeki kural tartışmalarını, kendi aranızda kaos ortamı yaratarak çözebilirsiniz. Yüksek sesli tartışmayı sevmeyen oyuncular ise; www.neotroygames.com sayfasında Munchkin ürün detayı sayfasında bulunan "Sıkça Sorulan Sorular" kısmına bakarak ya da destek@neotroygames.com'a e-mail atarak, nihai kuralı öğrenebilirler.

**Oyunda olan kartlar:** Önünüzde açık olarak duran kartlardır. Bu kartlar; ırkınızı, sınıfınızı ve taşıdığınız eşyaları belirtir. Ayrıca, devam eden lanetler ve bazı kartlar da, oynamanızın ardından masada durur. Oyunda olan kartlar, herkes tarafından görülebilecek şekilde masada yer alır. Bu kartlar, kitapçığın bazı kısımlarında; 'oyunda olan kartlar' ve 'önünüzdeki kartlar' şeklinde anılabilir.

**Elinizdeki Kartlar:** Elinizde bulunan kartlar, oynamadığınız sürece oyunda sayılmaz. Bu kartlar size şu anda bir fayda sağlamayabilir ancak elinizden de alınamazlar (Tabii bazı kartlar buna izin vermediği sürece). Turunuzun sonunda elinizde 5 adetten fazla kart bulunamaz.

Oynadığınız bir kartı tekrardan elinize almanız mümkün değildir. Oynadığınız bir karttan ancak; ıskartaya çıkardığınızda, takas ettiğinizde veya sattığınızda kurtulabilirsiniz.

# KARAKTER OLUŞTURMA

Oyunun başında bütün oyuncular, sıradan 1. seviye insanlardır ve herhangi bir sınıfları yoktur. Munchkin karakterleri ya erkek ya da kadındır ve oyundaki cinsiyet de, oyunun başında aksini bildirmediğiniz sürece, kendi gerçek cinsiyetinizle aynı sayılır. Irk ve sınıf kartlarının üzerlerindeki görsellerin, cinsiyetinizle bir alakası yoktur.

Oyuna başladığınızda, elinizdeki 8 karta bakın. Eğer elinizde ırk veya sınıf kartı varsa, dilerseniz, iki kart tipinden de birer adet oynayarak, önünüze yerleştirebilirsiniz. Eğer kullanabileceğiniz bir eşya kartınız varsa, önünüze yerleştirerek oynayabilirsiniz. Bir kartı oynayıp oynamama konusunda kararsız kalırsanız, kartın altında bulunan ve o kartın etkisini anlatan metni okuyabilir veya üşenirseniz bodoslama oynayabilirsiniz.

# Oyuna Başlama ve Oyunu Bitirme

Zar atışıyla birlikte, oyuna kimin başlayacağı üzerine derin tartışmalar yürüterek, kültürel zenginliğinizi artırabilirsiniz. Eğer zar atarak yarışmak hoşunuza giderse, zar atışına devam edebilirsiniz. Size iyi eğlenceler.

Oyun turlardan oluşur ve turlar içerisinde belli aşamalar vardır. Bir oyuncu turunu tamamladığında, tur sırası soldaki oyuncuya geçer. 10. Seviye'ye ulaşan ilk oyuncu, oyunu kazanır... Ancak şunu belirtmek gerek ki; 10. Seviye'ye sadece canavar öldürerek erişebilirsiniz (Bir kart, aksini söylemediği sürece).

## Ne Zaman Hamle Yapabilirsiniz?

Aşağıdaki hamleleri, oyun sırasında dilediğiniz zaman yapabilirsiniz:

- Irk veya sınıf kartını ıskartaya çıkarmak.
- **Bir Seviye Atlayın** veya **Hamal** kartını oynamak.
- Lanet kartı oynamak.

Aşağıdaki hamleleri, savaşta olmadığınız sürece, dilediğiniz zaman yapabilirsiniz:

- Başka bir oyuncuyla eşya takası.
- Giydiğiniz eşyaları değiştirmek.
- Yeni çektiğiniz bir kartı oynamak (Bazı kartlar savaş sırasında da oynanabilir, yukarıya bakabilirsiniz).

Aşağıdaki hamleleri, tur sırası sizdeyken yapabilirsiniz:

- Yeni bir ırk veya sınıf kartı oynamak (Dilediğiniz zamanda).
- Seviye atlamak için eşya satmak (Savaşta olmadığınız sürece).
- Eşya kartı oynamak (Birçok eşya savaş sırasında oynanamaz ancak bazı istisna kartlar da vardır).

# Tur Aşamaları

Yanınızdaki oyuncu turunu tamamladığında, sıra size gelmiş olur. Kartlarınızı istediğiniz gibi düzenlendikten sonra, Aşama I'e geçebilirsiniz.

**(1) Kapıyı Tekmelemek:** Kapı destesinden bir kart çekin ve yüzü açık şekilde masaya yerleştirin.
Eğer çıkan kart canavarsa, savaşmak zorundasınız.
Eğer çıkan kart bir lanetse, size hemen etki eder (Şayet edebiliyorsa) ve bu kartı ıskartaya çıkartırsınız (Eğer kalıcı bir etkisi varsa veya sizi ileride etkileyecekse, önünüzde kalmalı).
Eğer başka bir kart çekerseniz, elinize alabilir veya hemen oynayabilirsiniz.

**(2) Bela Aramak / Oda Yağmalamak:** Eğer birinci aşamada bir canavarla savaştıysanız, bu aşamayı atlayın ve 3. Aşama'ya geçin.
Eğer ilk aşamada canavar kartı **çekmediyseniz** iki seçeneğiniz var; **Bela Aramak** ya da **Oda Yağmalamak**.

**Bela Aramak:** Elinizden bir canavar kartı oynayın ve onunla savaşın. Tıpkı kapıyı tekmelediğinizde çıkan bir canavar gibi. Yenemeyeceğiniz bir canavar kartını oynamanızı tavsiye etmiyoruz.

**Oda Yağmalamak: Kapı** destesinden bir kart çekin ve **yüzü kapalı** şekilde elinize ekleyin

**(3) Bağış:** Eğer elinizde 5 adetten fazla kart varsa, elinizdeki kart sayısını 5'e düşürene kadar bu kartları oynamanız gerekir. Eğer yapamıyorsanız veya yapmak istemiyorsanız, elinizdeki fazlalık kartları, en düşük seviyedeki oyuncuya bağışlamanız gerekir. Şayet en düşük seviyeyi iki oyuncu paylaşıyorsa, fazlalık kartlarınızı, adet olarak olabildiğince eşit şekilde bölün ve o iki oyuncuya paylaştırın. Eğer eşit bölemiyorsanız, hangi oyuncuya daha fazla kart vereceğinize siz karar verebilirsiniz. Eğer en düşük seviyede olan siz iseniz, kartlarınızı, 5'e düşürene kadar ıskartaya çıkarmak zorundasınız.

Bağış aşamasını tamamladığınızda sıra, solunuzdaki oyuncuya geçer.

## Savaşın Genel Prensibi

Bir canavarla savaşırken, o canavarla **savaş güçlerinizi** karşılaştırırsınız. Sizin savaş gücünüz (Seviyeniz artı bonuslar veya cezalar) eğer canavarınkinden yüksekse, siz kazanırsınız! Eğer savaş gücünüz eşit olursa veya düşük kalırsa, canavar kazanır.

Savaşın detaylı kuralları için 3. sayfa'ya bakabilirsiniz.

# Karakterlerin Özellikleri

Basitçe ifade etmek gerekirse her bir karakter; silahlardan, zırhlardan, büyülü eşyalardan ve üç ana özellikten oluşur. Bu özellikler ise seviyeniz, sınıfınız ve ırkınızdır. Örnek verecek olursak, karakterinizi şu şekilde tanımlayabilirsiniz: '**Ölümcül Botu**, **Napalm Asası**, ve **Cezbedici Dizlikler**'i bulunan 8. seviye Elf büyücüsü.'

**Seviye:** Bu değer, sizin diğer oyunculara karşı ne kadar havalı veya acınası olduğunuzu gösterir.
- Bir canavar öldürdüğünüzde veya elinizdeki bir kart size bunu bildirdiğinde, seviye atlarsınız.
- Eşya satarak seviye atlayabilirsiniz. Detay için **Eşyalar** bölümünü okuyabilirsiniz.
- Bir kart size seviye düşmenizi bildiriyorsa, seviye düşmeniz gerekir.

Seviyeniz hiçbir koşulda 1'in altına düşemez. Ancak savaş gücünüz, lanetlerden veya bazı ceza kartlarından dolayı, eksiye düşebilir.

**Sınıf:** Karakterler; Savaşçı, Büyücü, Hırsız veya Keşiş olabilir.
- Eğer önünüzde hiçbir sınıf kartı yoksa, sınıfsızsınızdır demektir.
- Her sınıfın kendine has özellikleri, kartların üzerinde yazar.
- Bir sınıfın özellikleri, kartı oynadığınız andan itibaren geçerlidir ve ıskartaya çıkardığınız an da bu özellikler gider.
- Bazı sınıfların özelliklerini kullanmak için, kartlarınızı ıskartaya çıkarmanız gerekebilir. Sınıfınızın özel gücünü kullanmak için, elinizdeki veya önünüzdeki bir kartı ıskartaya çıkarabilirsiniz.
- Sınıfların özelliklerinin ne zaman kullanacağını görmek için, sınıf kartlarının üzerindeki metni okumanız yeterli.
- Şayet **Süper Munchkin** kartı oynamamışsanız, hiçbir koşulda birden fazla sınıfınız olamaz.

**Not:** Hırsız; kendisi savaştayken veya çalacağı oyuncu savaştayken, hırsızlık yapamaz.



**Irk:** Oyunda; İnsan, Elf, Cüce ya da Buçukluk ırklarından herhangi birinden olabilirsiniz. Eğer önünüzde hiçbir ırk kartı yoksa, siz bir İnsansınız.

İnsanların hiçbir özelliği yoktur. Yukarıda anlatılan ve sınıflara ait olan bütün özellikler, ırklar için de geçerlidir.

Şayet **Melez** kartı oynamamışsanız, hiçbir koşulda birden fazla ırkınız olamaz.

# Süper Munchkin ve Melez Kartları

Eğer sınıf veya ırk kartını oynayabiliyorsanız, bu kartları da oynayabilirsiniz. Ancak bu kartları oynayabilmek için, oyunda en az bir kartınız (**Süper Munchkin** için sınıf, **Melez** için ırk) olmalı. Bu kartları oynadıktan sonra, aynı anda aynı isimli iki sınıfa veya aynı isimli iki ırka sahip olamazsınız.

Eğer Süper Munchkin kartını tek bir sınıfla kullanırsanız, o sınıfın bütün avantajlarına (Sadece sınıfa ait eşyalar ve canavarlara karşı özel üstünlükler gibi) sahip olursunuz ve yine o sınıfın bütün dezavantajlarından (Bazı eşyaları giyememe, canavarların güç kazanması gibi) kurtulursunuz.

Eğer Süper Munchkin kartını iki sınıfla kullanırsanız, iki sınıfın da avantajlarına ve dezavantajlarına sahip olursunuz.

Tüm bu kurallar, Melez kartı için de geçerlidir.

# Hazineler

Hazine kartları, sürekli ve tek seferlik olmak üzere iki tiptir. Hazine kartını, çeker çekmez oynayabilirsiniz veya kart elinizde ve sıra sizdeyken de oynayabilirsiniz (Savaş hariç).

# Eşyalar

Hazine kartlarından genellikle eşya çıkar. **Eşyaların her birinin Altın karşılığı vardır.** ('Değersiz' ibaresi, sıfır Altın kıymetindedir ve bu kartlar da Eşya sayılır.)

Elinizden çıkarıp önünüze oynamış olduğunuz eşya kartlarını artık üzerinizde taşıyorsunuz demektir. Ancak eşyaları taşımanız, onları giydiğiniz anlamına gelmez. Giydiğiniz eşya kartlarını önünüze düz bir şekilde dizerken, giymediklerinizi ise yan olarak dizmeniz gerekir. Sadece giydiğiniz eşyaların bonuslarından faydalanabilirsiniz. Eşyaların durumunu savaştayken veya kaçarken değiştiremezsiniz.

Herkes her türlü eşyayı taşıyabilir (Büyük eşyalar hariç, aşağıya bakınız). Ancak sadece bir miğfer, bir zırh, bir ayakkabı ve iki adet tek el silah veya bir adet çift el silah giyebilirsiniz. Tabii bu kuralları çiğnemenizi sağlayan **Hamal** veya **Hile** gibi bir kartınız yoksa... Örnek olarak; iki miğfer taşıyabilirsiniz ancak sadece birisini giyebilirsiniz.

Bazı eşyaların kısıtlamaları olabilir. Mesela Laz'ın Kılıcı sadece Keşiş tarafından kullanılabilir. Bu kartın bonuslarından sadece Keşiş faydalanabilir.

Eşya kartlarını 'ben yaptım oldu' şeklinde ıskartaya çıkaramazsınız. Dilerseniz, seviye atlamak için eşyalarınızı satabilir, diğer oyuncularla takas yapabilir ya da bu eşyayı, isteyen başka bir oyuncuya verebilirsiniz (Aşağıya bakın). Eşyaları, sınıfınızın ve ırkınızın özelliğini kullanmak için de ıskartaya çıkarabilirsiniz. Ayrıca bir lanet veya canavarın Kötü Şey'i, eşyanızı ıskartaya çıkarmak için sizi zorlayabilir.

**Büyük Eşyalar:** İstediğiniz kadar küçük eşya taşıyabilirsiniz ancak sadece bir adet büyük eşya taşıyabilirsiniz. Büyük olmadığı belirtilen kartlar, küçük eşya sayılır. Bir başka büyük eşyayı oynamak için, diğer büyük eşyayı ıskartaya çıkaramazsınız. Satarak, takas ederek, lanetle veya Kötü Şey'le ıskartaya çıkarabilirsiniz. Ayrıca, ırkınızın veya sınıfınızın özelliğini kullanarak da ıskartaya çıkarabilirsiniz.

Eğer ikiden fazla büyük eşya taşımanızı sağlayan bir özelliğiniz varsa (Mesela Cüce ırkı) ve onu kaybederseniz; bu sorunu hemen çözmek zorundasınız veya büyük eşyanızı elinizden bir şekilde çıkarmalısınız. Eğer sıra sizdeyse ve savaşta değilseniz, fazlalık olan büyük eşyayı satabilirsiniz (Eğer 1000 altın edecek kadar eşyanız varsa). Bunların hiçbirisini yapamıyorsanız, bu eşyayı taşıyabilecek en düşük seviyedeki oyuncuya vermek zorundasınız. Eğer alabilecek kimse yoksa, ıskartaya çıkarabilirsiniz.

**Takas:** Eşya kartlarınızı (Sadece eşya kartlarınızı) diğer oyuncularla takas edebilirsiniz. Sadece masada önünüzde açık olan kartları takasta kullanabilirsiniz, elinizdeki kartları kullanamazsınız. Takas işlemini istediğiniz zaman yapabilirsiniz ancak iki tarafın da savaşta olmamasına dikkat ediniz. Takasta elde ettiğiniz kart yine oyunda kalır, yani önünüzde durur.

Ayrıca eşyalarınızı rüşvet için de kullanabilirsiniz. 'Nihancım, eğer Ahmet'e o dragonla savaşması için yardım etmezsen, Ateşli Zırhımı sana veririm' gibi.

Elinizdeki kartları diğer oyunculara gösterebilirsiniz. Zaten yasaklasak da bizi dinleyemeceğinize eminiz.

**Seviye atlamak için eşya satmak:** Sıra sizdeyken, istediğiniz bir anda (Savaş ya da kaçış anı hariç), şayet eşyalarınız 1000 altın değerine ulaşıyorsa, bunları satarak bir seviye yükselebilirsiniz ('Değersiz' ibareli kartlar sıfır altın değerindedir). Diyelim ki, 1.100 altınlık eşya sattınız, yine bir seviye yükselirsiniz. Ancak 2.000 altına ulaşırsanız, aynı anda iki seviye birden yükselebilirsiniz. Elinizdeki veya taşıdığınız kartları satabilirsiniz. 10. Seviye'ye eşya satarak ulaşamazsınız.

# Tek Seferlik Hazineler

Üzerinde 'Tek seferlik kullanım' yazan hazine kartları genellikle savaşlarda kullanılır ve oyuncuları ya da canavarı güçlendirmeye yarar. Bu kartları direkt olarak elinizdeyken ya da önünüzdeyken kullanabilirsiniz. Bazı kartlar ise daha farklı işlere yarıyor olabilir, kartları dikkatlice okuyun. Bu kartları kullandıktan ve etkisini gerçekleştirdikten hemen sonra ıskartaya çıkarmalısınız.

# Diğer Hazineler

Diğer Hazineler (**Bir Seviye Atlayın** kartları gibi) eşya değildir, sağ alt köşesinde değeri belirtilmez. Bu kartların çoğunun üzerinde, ne zaman oynanabileceğini belirten ibareler vardır.

Örnek verecek olursak; **Bir Seviye Atlayın** kartları, sizin veya başka bir oyuncunun üzerinde, oyun esnasında herhangi bir zamanda (Savaşta dahi) oynanabilir. Oynadıktan sonra kartları ıskartaya çıkarın. **İstisna:** 9. seviyedeyken bu kartla seviye atlayarak, oyunu kazanamazsınız.

**Hamal** kartı, oyun sırasında istediğiniz zamanda (Savaş hariç) oynanabilir ancak savaş sırasında taşıması için eşya veremezsiniz.

# Savaş

Bir canavarla savaşırken, onun **savaş gücünü** sizinkiyle kıyaslarsınız. Savaş gücünüz; seviyenizin ve diğer bütün eşya ve kart etkenlerinin (Pozitif veya negatif) toplamıdır. Eğer bir canavarın savaş gücü sizinkine eşitse veya daha fazlaysa, **savaşı kaybedersiniz** ve **kaçmak** zorunda kalırsınız. Eğer savaş gücünüz canavarınkinden fazlaysa, onu öldürür ve seviye atlarsınız (Bazı büyük canavarlarda iki seviye birden atlanabilir). Aynı zamanda kart üzerinde belirtilen adet kadar hazine kartı çekersiniz.

Bazı kartlar canavardan kurtulmanızı sağlar. Bu da bir 'savaş kazanma' olarak düşünülür ancak seviye atlamazsınız. Ayrıca, aksini belirten bir kartınız ya da özelliğiniz yoksa, hazine kartlarını da alamazsınız.

Bazı canavarların özel güçleri olabilir; bazı ırklara veya sınıflara karşı üstünlük gibi. Savaş sırasında bunları kontrol ettiğinize emin olun.

Kendiniz de dahil olmak üzere bütün oyuncular, savaşınız sırasında 'tek seferlik' hazine kartlarını oynayabilir veya ırk ve sınıflarının özelliklerini kullanarak, savaş sırasında destek veya köstek olabilir. Bazı kapı kartları da savaş içerisinde kullanılabilir. Örnek olarak 'canavar geliştiriciler'.

Unutmayın! Savaş sırasında; eşya satamaz, giyemez, çıkaramaz, takas yapamaz veya elinizdeki hazine kartını oynayamazsınız (Kurallar veya kart aksini belirtmediği müddetçe).

Eğer bir ya da birden fazla canavar öldürürseniz, canavar kartlarını ve oynanan diğer kartları ıskartaya çıkarın. Ardından ödülünüzü alabilirsiniz. Ancak dikkatli olun! Savaşı kazandım diye düşünürken, diğer oyuncular size karşı düşmanca kartlar oynayabilir veya özel güçlerini kullanabilir. Bir canavarı öldürdüğünüzde, belli bir süre beklemek ve başkalarına, savaşa müdahil olup olmama fırsatını vermek zorundasınız. Bunun ardından canavarı gerçekten öldürmüş olursunuz, seviyenizi kazanırsınız ve ödülleri toplarsınız.

# Canavarlar

Eğer '**Kapıyı Tekmeleme**' aşamasında canavar kartı çekerseniz; canavar, kartı çeken oyuncuya hemen saldırır.

Eğer başka bir şekilde canavar kartı çekerseniz, canavar kartını elinize alırsınız ve sıra sizdeyken, '**Bela Arama**' aşamasında, elinizdeki canavar kartını açarak canavarla savaşabilirsiniz. Veya canavar kartını, **Avare Canavar** kartıyla birlikte oynayarak, başkasının savaşına müdahil olabilirsiniz.

Canavar kartlarının ismi bazı durumlarda çoğul olsa dahi, her bir canavar kartı sadece bir canavarı belirtmektedir.

# Canavar Geliştiriciler

Bazı kartlar, canavarların savaş gücünü azaltabilir veya artırabilir. Bu kartlara, savaş gücünü düşürse dahi, Canavar Geliştirici kartlar diyoruz. Bu kartlar aynı zamanda, alacağınız hazine kartlarının sayısını da etkiler. Canavar geliştiriciler, savaş sırasında herhangi bir oyuncu tarafından oynanabilir.

Bir canavara birden fazla geliştirici kart oynanırsa, etkileri toplanır. Birden fazla canavarın olduğu bir savaşta, bu kartı oynayan oyuncu, hangi canavar üzerinde oynadığını bildirmelidir.

İstisna: Bir canavar üzerinde geliştiriciler oynandıktan sonra bir de **Ekürü** kartı oynanırsa, ekürüye de aynı geliştiriciler geçer. Örnek: **Antika, Öfkeli ve Ekürü** kartları bir canavarda oynanırsa (Herhangi bir sırayla), karşınızda iki adet Antika ve Öfkeli canavar vardır. İyi şanslar...

# Birden Fazla Canavarla Savaşmak

Bazı kartlar (Özellikle **Avare Canavar** kartı) diğer oyuncuların savaşına ek bir canavar daha göndermenizi sağlar. Savaşan oyuncu, canavarları öldürebilmek için canavarların **savaş güçlerinin toplamını** geçmek zorundadır. Bütün özel özellikler (Mesela; sadece kendi seviye gücünüzle canavarla savaşmaya zorlanmak gibi), bütün savaşa (Canavarlara) yansır. Eğer doğru kartlara sahipseniz, bir canavarı kartınızın gücüyle öldürebilir, diğer(ler)iyle de normal şekilde savaşabilirsiniz. Bir canavarı yenip ötekinden kaçsanız dahi, herhangi bir seviye veya hazine alamazsınız.

## *Yaşayan Ölü Canavarlar*

Bazı canavarlar, **Yaşayan Ölü** olarak etiketlenmiştir. Yaşayan Ölü canavarlar birbirlerine yardım edebilir. Başka bir oyuncu, Yaşayan Ölü bir canavarla savaşıyorsa, elinizde '**Avare Canavar**' kartı olmasa dahi, elinizdeki Yaşayan Ölü canavar kartını oynayarak, rakibinize ikinci bir canavar gönderebilirsiniz. Elinizde, bir canavarı Yaşayan Ölü yapabilecek bir kart varsa, bunu o canavar üzerinde oynayabilir ve başka bir yaşayan ölüyle yardımlaşmasını sağlayabilirsiniz.

# Yardım Çağırmak

Eğer bir savaşı tek başınıza kazanamıyorsanız, herhangi bir oyuncudan yardım isteyerek, savaş güçlerinizi birleştirebilirsiniz. Savaşta yanınıza sadece bir oyuncu alabilirsiniz ancak bütün oyuncular, kartlarını oynarak savaşınızı etkileyebilir.

Savaşta yanınıza destek alabilmek için rüşvet vermeniz gerekir. Yardım edecek oyuncuya; taşıdığınız eşyaları ya da savaş sonunda kazanacağınız hazine kartlarını önerebilirsiniz. Eğer hazine kartı önerirseniz, vereceğiniz kart adedi ve kimin daha önce kartları seçeceği hususlarında da uzlaşmaya varmanız gerekir. Ayrıca, elinizde bulunan bir kartı, size yardımcı olan oyuncu üzerinde oynayabileceğiniz de önerebilirsiniz. Mesela; **Bir Seviye Atla** kartını, yardımcı üzerine oynamayı önerebilirsiniz.

Canavara karşı olan avantajlar ve dezavantajların aynıları, yardımcı olarak katılan oyuncu için de geçerlidir. Örnek olarak, eğer size bir Savaşçı yardım ederse, savaş güçlerinizin canavarların savaş güçlerine eşit olması durumunda kazanırsınız. Savaşçı, Öfke Patlaması özelliği ile kartları ıskartaya çıkararak, savaş gücünü artırabilir (Canavar sayısından bağımsız olarak savaşta sadece bir kere). Eğer **Vampir Özentisi** canavarıyla karşılaştıysanız ve Keşiş de size yardım ediyorsa, Keşiş, bu canavarı hemen def edebilir. Ancak eğer **Salya Sümük** canavarıyla karşılaştıysanız ve size bir Elf yardım ediyorsa, canavarın savaş gücü 4 artar (Eğer ikiniz de Elf iseniz, iki Elf için de canavarın gücü 4 artırılmaz).

Eğer birisi size yardım eder ve canavarı öldürürseniz, canavar kartını ıskartaya çıkarın ve hazine kartlarını çekmeye başlayın (**Ödüller** kısmını aşağıda okuyabilirsiniz). Canavar kartı üzerinde özel talimatlar varsa, onları takip edin. Öldürdüğünüz her bir canavar için bir seviye yükselirsiniz. Yardımcılar seviye atlayamaz ancak Elf iseniz atlayabilirsiniz çünkü Elfler'in böyle bir özelliği vardır. Hazine kartlarını siz çekersiniz ve kartlara bakarak, yardımcınızla yapmış olduğunuz anlaşmaya göre (Önce kim, kaç adet alacak) kartları dağıtırsınız.